

6. Туник, Е.Е. Опросник креативности Рензулли [Электронный ресурс] / Е.Е. Туник // Школьный психолог. – 2004. – №4 (148). – Режим доступа: <http://psy.1september.ru/article.php?ID=200400406> (дата обращения 31.09.16).

УДК 37.02

ИНТЕРАКТИВНАЯ ДЕТСКАЯ СРЕДА КАК ПОТЕНЦИАЛ ПРИМЕНЕНИЯ ПРОЕКТНЫХ МЕТОДОВ

К.С. Ившин, А.Н. Хохрякова

Удмуртский государственный университет

Аннотация. В статье представлен вопрос об использовании методов проектирования в развитии художественно-образного мышления детей в условиях интерактивной детской среды. Рассмотрен потенциал внедрения дизайн-проектирования как способа организации досуга в детском оздоровительном лагере.

Abstract. The article presents the question of using design methods in the development of artistic and imaginative thinking of children in an interactive child environment. The potential of introduction of design-design as a way of organizing leisure in a children's health camp is considered.

Ключевые слова: интерактивная детская среда, интерактивное общение, дизайн-проектирование, проектные методы, творческая деятельность, художественно-образное мышление.

Key words: interactive child environment, interactive communication, design, design methods, creative activity, artistic-imaginative thinking.

В современном мире возможности творческой самореализации детей и подростков актуализируют значение интерактивности среды, в которой они прибывают. Образовательные, оздоровительные и досуговые учреждения предоставляют многообразие возможностей для формирования умений и навыков в различных направлениях творческой деятельности, которое невозможно без постоянных коммуникаций между детьми и педагогами. Однако существуют условия образования и культуризации ребёнка, отличные от условий учебных учреждений – детских садов, школ, колледжей, в которых ребёнок проводит значительную часть времени.

Развитие творческого потенциала детей – одна из главных задач детского отдыха и оздоровления [3]. Социализирующая среда детских лагерей и интерактивное общение являются плодотворной почвой для формирования и демонстрации творческих способностей детей. Рассмотрели понятие

интерактивного общения в условиях детского лагеря и выявили его особенности.

Интерактивное общение – выработка тактики и стратегии взаимодействия, организация совместной деятельности людей. Основные виды интеракции представлены кооперацией (сотрудничеством), которая выражается в объединении усилий для достижения совместной цели и конкуренцией, основанной на столкновении интересов мнений субъектов взаимодействия [1, с. 50]. Интерактивные отношения в образовательном процессе бывают:

1) *субъектно-субъектными* – отношения типа «педагог – ученик», «ученик – ученик» и т. п., общение в рамках этих которого осуществляется в форме диалога и полилога, а также и внутреннего диалога. Наиболее популярной формой взаимодействия в интерактивной модели обучения является групповая работа;

2) *субъектно-объектными* – это отношения вида «ученик – интерактивный информационный ресурс» [2].

В нашем вопросе формулировка «интерактивная детская среда» предполагает коммуникации между детьми и педагогами. Примерами интерактивной детской среды могут быть общеобразовательные и учреждения дополнительного образования, детские досуговые центры, детские оздоровительные лагеря. Последние наиболее ярко отражает характер интерактивного общения и имеют свои отличия.

Жизнь в лагере отличается особым режимом, установленными правилами, особыми традициями и ритуалами, игровым подходом в повседневном общении с детьми. Лагерь расширяет спектр возможностей для самореализации и общения с детьми различного возраста.

В условиях лагеря обособленно преобладает такой тип интерактивных отношений, как субъектно-субъектные, которые подразумевают осуществление совместной деятельности в системах «ребёнок-ребёнок» и «ребёнок-педагог». Такое общение подразумевает не только социализацию, воспитание и организацию досуга детей, но также имеет место в бытовой деятельности прибывающих в лагере. Лагерная среда – это также постоянное групповое общение, так как основной задачей любого детского лагеря является развитие временного детского коллектива, которое невозможно без организации взаимодействия его членов.

Творческая деятельность в интерактивной среде лагеря не имеет временных и тематических ограничений, но её осуществление не всегда возможно при наличии имеющейся материальной базы.

Цель большинства лагерных программ – образовательное и культурное развитие, таким образом, коллективная творческая деятельность в такой среде играет одну из главных ролей. Основную часть общелагерных программ составляют мероприятия, направленные на выявление и развитие творческих, интеллектуальных и физических способностей посредством интерактивных игр, бесед, упражнений. Достижение цели осуществляется в условиях отдыха, поэтому дети в лагере относительно свободны в выборе деятельности. Педагогу важно заинтересовать ребёнка делами различной творческой направленности: хореография, вокал, прикладное творчество. Главным условием привлечения ребёнка к творческой активности является результат (выступление на сцене, законченное изделие), который он может продемонстрировать своему окружению в период смены.

Менее всего субъектно-субъектные отношения проявляются в прикладном творчестве, которое направлено в большинстве случаев на индивидуальную работу по готовой схеме. Возможно, именно поэтому на сегодняшний день прикладное творчество в лагерях представлено преимущественно кружками и мастер-классами, которые пользуются популярностью с переменным успехом. Помимо этого, причинами отсутствия интереса у детей могут быть неусидчивость и рассеянное внимание, а также возрастная гиперактивность. С другой стороны, дети проводят девять месяцев в году за школьной партой, и любая аккуратная и сосредоточенная работа руками может отпугнуть ребёнка. В таких случаях гораздо более привлекательными для себя дети находят прогулки, спортивные состязания, занятия танцами.

В последнее время в ряде детских образовательных учреждений успешно применяется дизайн-проектирование в доступной упрощённой форме. Нами был рассмотрен потенциал применения такого вида деятельности в интерактивной среде детского лагеря.

Дизайн, в отличие от прикладного искусства, предполагает практичность и функциональность итогового продукта. Создание дизайн-продукта руками детей, да ещё в течение одной лагерной смены, неосуществимо даже под контролем дизайнера-педагога. Однако в лагерной среде дизайн допустимо рассматривать не как готовый продукт деятельности, а как её процесс, в который мы можем включить как группу детей, так и весь состав отдыхающих. Задача педагога в данном случае не давать ученикам инструкции, как создать то или иное изделие, а вдохновить их на творчество. При этом важно сохранить коммуникативную составляющую в ходе процесса, чтобы не потерять интерес ребёнка.

Помимо того, что лагеря нуждаются в качественно новых методах воздействия на художественно-образное мышление и развития творческих навыков детей посредством разработки мероприятия с использованием проектных методов в качестве его составляющих, выявлена потребность в создании синтеза творческой деятельности с мыслительной работой, а также привлечением физической активности. Необходимо наличие чётко поставленной цели и понимания практической значимости создаваемого изделия. Не менее важен масштаб такой работы, дети в силу возраста ориентированы на что-то глобальное и значительное, то, что должно вызвать восторг и похвалу сверстников и взрослых.

Выделяя характерные черты успешного лагерного мероприятия, мы можем определить общие требования, которым оно должно соответствовать:

- ✓ *игровая направленность* – наличие легенды и развитие сюжетной линии в ходе творческого дела значительно заинтересует детей младшего возраста;

- ✓ *соревновательность* – начисление баллов за выполнение заданий и возможность стать лучшей командой стимулирует коллективную деятельность, как ничто другое;

- ✓ *чередование коллективной и индивидуальной деятельности* – возможность принять решение самостоятельно способствует самореализации ребёнка, который при этой остаётся частью группы, вносит вклад в её деятельность и таким образом получает признание коллектива;

- ✓ *переключение внимания, смена деятельности* и синтез её видов (творческой, мыслительной, физической) не позволяют эмоционально устать ребёнку и заскучать от однообразия заданий.

Так как интерактивная лагерная среда подразумевает преимущественно групповое общение, то включение проектирования *в коллективное творческое дело* является наиболее логичным и обоснованным с точки зрения задействования ребёнком в ходе мероприятия художественно-образного мышления. В лагере коллективное творческое дело (далее КТД) – это социальная деятельность детской группы, которая по своей сути схожа с дизайн-деятельностью, так как направлена на создание нового (творческого) продукта. Основные задачи КТД:

- ✓ способствовать формированию художественно-образного мышления;

- ✓ способствовать развитию творческих навыков детей,

- ✓ способствовать умению работать в микро-группах.

- ✓ способствовать расширению кругозора и т.д.

Приведём пример некоторых методов дизайн-проектирования, которые могут быть включены в групповое творческое состязание. В Таблице 1 представлены проектные методы, их значение и пример использования в качестве игрового этапа. Как видно из этой таблицы, применение методов дизайна может не быть напрямую связано с созданием функциональных изделий, однако позволяет расширить спектр подходов к проведению игр. Дизайн в интерактивной детской среде лагеря способен значительно повлиять на потенциал разработки новых досуговых программ, применяя дизайн-проектирование в качестве этапа или замысла коллективного творческого дела.

Таблица 1

ПРОЕКТНЫЕ МЕТОДЫ

Методы	Значение	Этапы КТД
Аналогия и ассоциация	Использование сходства, подобия.	В задачу участников входит найти общую черту не связанных между собой на первый взгляд предметов/явлений.
	Сравнение далеких друг от друга явлений, предметов, качеств.	
Вживание в роль	Осмысление задач проектирования, с учетом прогнозируемой реакции потребителя создавая новые вещи, либо закрепляет на новом уровне традиционные, либо строит новые формы.	Задача – убедить «покупателя» купить ненужную ему на первый взгляд вещь: обыграть использование привычных предметов в новом качестве, прорекламировать и продемонстрировать новые способы применения предмета с учётом возраста/увлечения/профессии «покупателя», «улучшить» с помощью подручных материалов уже существующую вещь.
Футурология	«Идеальный конечный результат», при формулировании которого условно снимаются любые ограничения технического или экономического порядка, а вопрос, как достичь этого результата, решается позже.	Разработка идеального предмета/вещи/строения будущего на заданную тему (графическое изображение и/или словесное описание, коллективная презентация)

Комбинаторика	Проектирование объектов дизайна из типизированных элементов. Дает возможность многократно и по-разному использовать одни и те же элементы.	Каждой группе необходимо на основе одинаковых элементов/предметов/деталей создать оригинальную композицию (скульптуру, аппликацию), при этом каждый из участников может добавить от себя определенное количество модулей (чем больше участников, тем меньше модулей каждый из них может добавить в композицию).
Метод «дельфы»	Индивидуальное анкетирование мнений с целью выявления преобладающего суждения, исключая прямые дебаты.	Каждый участник даёт свои ответы на вопросы теста/анкеты в тематике игры, не совещаясь с другими членами команды. За окончательный ответ принимается тот, который чаще всего встречается в анкетах участников.

ЛИТЕРАТУРА

1. Коджаспирова, Г.М. Словарь по педагогике / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М.: ИКЦ «МарТ», 2005. – 448 с.
2. Сиротина, И.К. Интерактивная образовательная среда как фактор оптимизации процесса формирования математической культуры личности / И.К. Сиротина // Инновации в науке: сб. ст. по матер. XI междунар. науч.-практ. конф. Часть II. – Новосибирск: СибАК, 2012. – С. 37–46.
3. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» редакция от 28.12.2016 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_19558/ (дата обращения 14.10.2017).